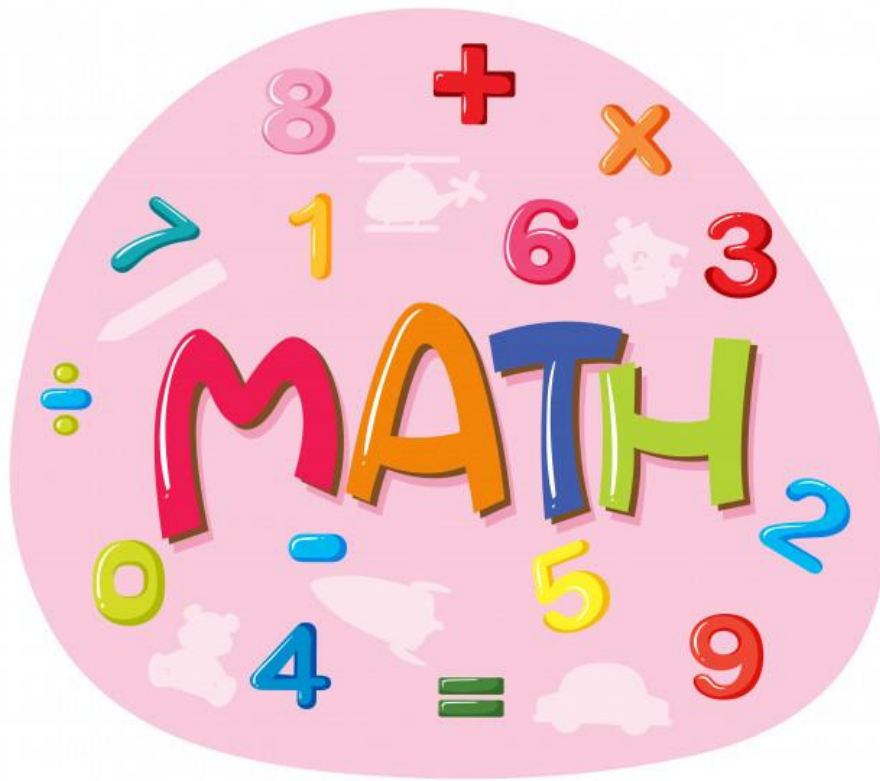
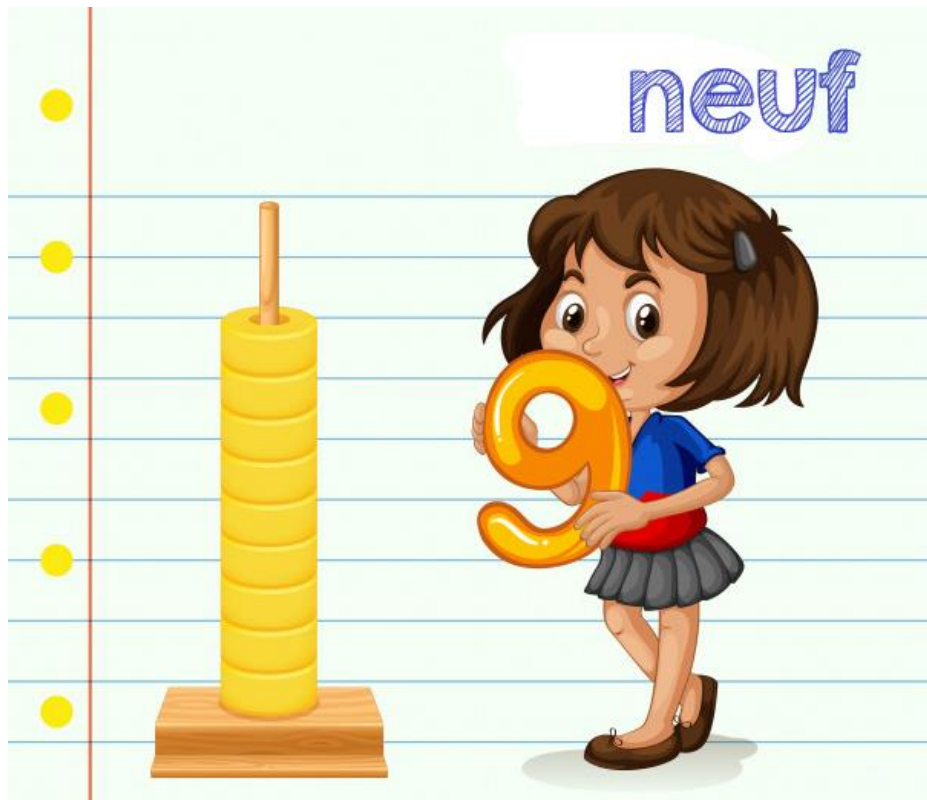




CAHIER D'EXERCICES

CE1 n°1



	MODULE 1	
	MODULE 2	
	MODULE 3	
	MODULE 4	
	MODULE 5	

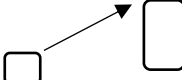
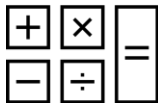
Voici ton petit cahier d'exercices de mathématiques.

Sur ce cahier, tu devras écrire au crayon à papier bien taillé et tracer les traits à la règle. Si tu as besoin de couleurs, tu pourras utiliser uniquement des crayons de couleurs.

Quand tu as terminé un module, tu colorieras le rectangle correspondant

- ☐ En bleu si tu as trouvé que c'était très facile.
- ☐ En vert si tu as trouvé que c'était plutôt facile.
- ☐ En orange si tu as trouvé que c'était plutôt difficile.
- ☐ En rouge si tu as trouvé que c'était très difficile.

⌚ Quand tu as terminé ton travail, tu peux faire les activités supplémentaires à étoiles, ou prendre un atelier autonome.

	<u>Compte le plus loin possible en commençant à partir de 30.</u> <u>Tu t'es arrêté au nombre :</u> 																																																																																																																																																																																																								
	<u>Range les nombres suivants dans l'ordre croissant :</u> 18 ; 34 ; 23 ; 9 _____ 81 ; 57 ; 73 ; 39 _____																																																																																																																																																																																																								
	<u>Calcule :</u> 3 + 5 = ... 2 + 5 = ... 5 + 6 = ... 5 + 7 = ...																																																																																																																																																																																																								
	<u>Avec les chiffres 2, 4, 6 et 8, fabrique le plus de nombres possibles, puis écris-les en lettres.</u> <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																																																																																																																																																																																								
 	<u>Compte à rebours :</u> 10 - - - - - - - - - - 0																																																																																																																																																																																																								



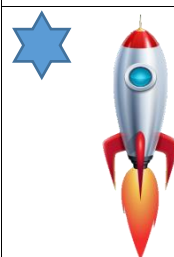
Lis les nombres suivants puis décompose-les comme dans

l'exemple :

$11 = 10 + 1$	$12 =$ _____
$14 =$ _____	$15 =$ _____
$17 =$ _____	$18 =$ _____



18 =



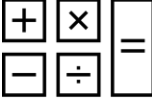
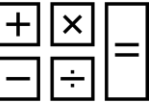
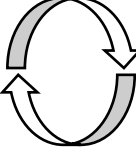
.....

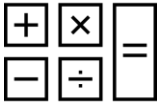
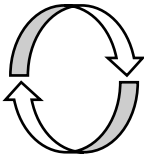


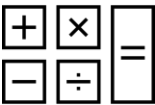
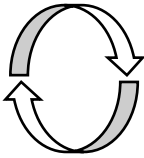
A diagram showing a square with the number 8 connected by lines to two smaller squares, one containing the number 5 and the other empty.

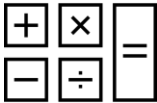
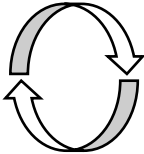


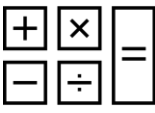
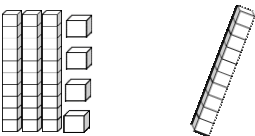
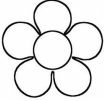
MHM CE1	www.partagesdemailresses.wordpress.com	4
---------	--	---

	<u>Compte à rebours de 20 à 10.</u>	
	<u>Lis les nombres suivants puis décompose- les comme dans l'exemple :</u> $11 = 10 + 1$ $13 = \underline{\hspace{2cm}}$ $16 = \underline{\hspace{2cm}}$ $10 = \underline{\hspace{2cm}}$ $19 = \underline{\hspace{2cm}}$ $20 = \underline{\hspace{2cm}}$	
	<u>Calcule :</u> $7 + 4 = \dots$ $6 + 5 = \dots$ $7 + 6 = \dots$ $8 + 7 = \dots$	
	<u>Résolution de problèmes :</u> J'ai 9 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, mon adversaire me prend 5 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? 	
ateliers 	A. <u>Atelier 1</u>  Compte le nombre de jetons dont tu disposes et trouve le plus de façons possibles de décomposer ce nombre. <u>Exemple :</u> $12 = 10 + 2 = 9 + 3 = 8 + 4 = 4 + 4 + 4 \dots$	B. <u>Atelier 2</u>  <u>Jeu ; La bataille des cartes</u> Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.
	C. <u>Atelier 3</u>  Compte le nombre de jetons, puis de écris ce nombre en chiffres et en lettres. Si terminé, recommencer avec une autre quantité. 	D. <u>Atelier 4 Mini-fichier</u> Problèmes (1) 1 2  

	<u>Compte à rebours de 25 à 12.</u>	
	<u>Lis les nombres suivants puis décompose-les comme dans l'exemple :</u> $11 = 10 + 1$ $13 = \underline{\hspace{2cm}}$ $16 = \underline{\hspace{2cm}}$ $10 = \underline{\hspace{2cm}}$ $19 = \underline{\hspace{2cm}}$ $20 = \underline{\hspace{2cm}}$	
	<u>Compte de 2 en 2 :</u> 2 - 4 -	
	<u>Résolution de problèmes :</u> J'ai 8 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, mon adversaire me donne 5 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? 	
ateliers 	A. <u>Atelier 1</u>  Compte le nombre de jetons dont tu disposes et trouve le plus de façons possibles de décomposer ce nombre. <u>Exemple :</u> $12 = 10 + 2 = 9 + 3 = 8 + 4 = 4 + 4 + 4...$	B. <u>Atelier 2</u>  <u>Jeu : La bataille des cartes</u> Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.
	C. <u>Atelier 3</u>  Compte le nombre de jetons, puis de écris ce nombre en chiffres et en lettres. Si terminé, recommencer avec une autre quantité. 	D. <u>Atelier 4</u> Mini-fichier Problèmes (1) 1 2  

	<u>Compte à rebours de 30 à 14.</u>	
	<u>Lis les nombres suivants puis décompose- les comme dans l'exemple :</u> $11 = 10 + 1$ $12 = \underline{\hspace{2cm}}$ $14 = \underline{\hspace{2cm}}$ $16 = \underline{\hspace{2cm}}$ $19 = \underline{\hspace{2cm}}$ $18 = \underline{\hspace{2cm}}$	
	<u>Compte de 5 en 5 :</u> 5 -	
	<u>Résolution de problèmes :</u> J'ai 10 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, mon adversaire me prend 2 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? 	
ateliers 	A. <u>Atelier 1</u>  Compte le nombre de jetons dont tu disposes et trouve le plus de façons possibles de décomposer ce nombre. <u>Exemple :</u> $12 = 10 + 2 = 9 + 3 = 8 + 4 = 4 + 4 + 4...$	B. <u>Atelier 2</u>  <u>Jeu : La bataille des cartes</u> Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.
	C. <u>Atelier 3</u>  Compte le nombre de jetons, puis de écris ce nombre en chiffres et en lettres. Si terminé, recommencer avec une autre quantité. 	D. <u>Atelier 4</u> Mini-fichier Problèmes (1) 1 2  

	<u>Compte à rebours de 40 à 16.</u>	
	<u>Lis les nombres suivants puis décompose- les comme dans l'exemple :</u> $11 = 10 + 1$ $15 = \underline{\hspace{2cm}}$ $17 = \underline{\hspace{2cm}}$ $20 = \underline{\hspace{2cm}}$ $12 = \underline{\hspace{2cm}}$ $19 = \underline{\hspace{2cm}}$	
	<u>Compte de 5 en 5 :</u>	
	<u>Résolution de problèmes :</u> J'ai 9 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, mon adversaire me prend 4 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? 	
ateliers 	A. <u>Atelier 1</u>  Compte le nombre de jetons dont tu disposes et trouve le plus de façons possibles de décomposer ce nombre. <u>Exemple :</u> $12 = 10 + 2 = 9 + 3 = 8 + 4 = 4 + 4 + 4...$	B. <u>Atelier 2</u>  <u>Jeu : La bataille des cartes</u> Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.
	C. <u>Atelier 3</u>  Compte le nombre de jetons, puis de écris ce nombre en chiffres et en lettres. Si terminé, recommencer avec une autre quantité. 	D. <u>Atelier 4 Mini-fichier</u> Problèmes (1) 1 2  

	<u>Jeu du furet en collectif à partir de 40.</u>	
	<u>Compte de 10 en 10 le plus loin possible.</u>	
	<u>Calcule :</u> $7 - 3 = \dots$ $5 - 2 = \dots$ $8 - 1 = \dots$ $9 - 4 = \dots$ <u>Ajoute une dizaine</u> $34 + 10$  $43 + 10 = \dots$ $52 + 10 = \dots$	
	<u>Jeu du car</u>  1 Au premier arrêt, 1 personne monte ; Au deuxième arrêt, 2 personnes montent. » 2 Arrêt 1 : 3 personnes montent ; Arrêt 2 : 2 personnes montent ; Arrêt 3 : 4 personnes descendent	
	<u>Cahier des nombres :</u>	

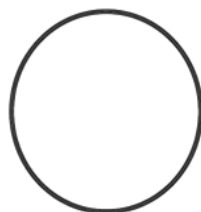
1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

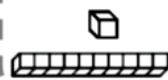


17

6 COMPLÈTE :

3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U



5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

+10	-10
-2	+1
	+2





Dessine 6 points puis relie-les entre eux.



Combien de jetons manque-t-il pour en avoir 10 ?



→



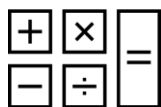
→



→



Dictée de nombres



Les doubles



Quel est le double ?

1 →

2 →

4 →

5 →

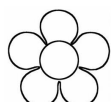


Résolution de problèmes

3

PROBLEMES CE1 (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					

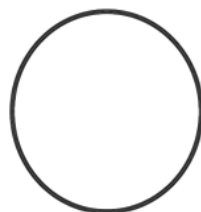


Cahier des nombres :

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

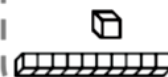
2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99



3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U



4 DESSINE



5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

6 COMPLÈTE :

+10

+1

+2

-1

-10

-2

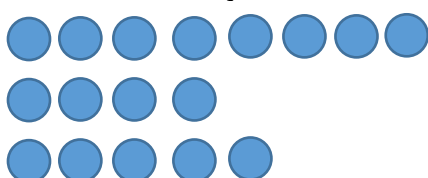




Dessine 8 points puis relie-les entre eux.



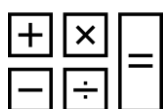
Combien de jetons manque-t-il pour en avoir 10 ?



→
→
→



Dictée de nombres



Calcule :

Ajoute 2 au nombre donné par la maîtresse.



Résolution de problèmes

3

PROBLEMES CE1 (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					

Correction



Les doubles

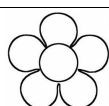
Quel est le double ?

3 →

5 →

2 →

4 →

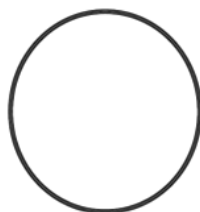


Cahier des nombres :

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

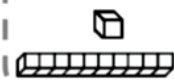
2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99



3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U



-2

-1

+1

+2

+10

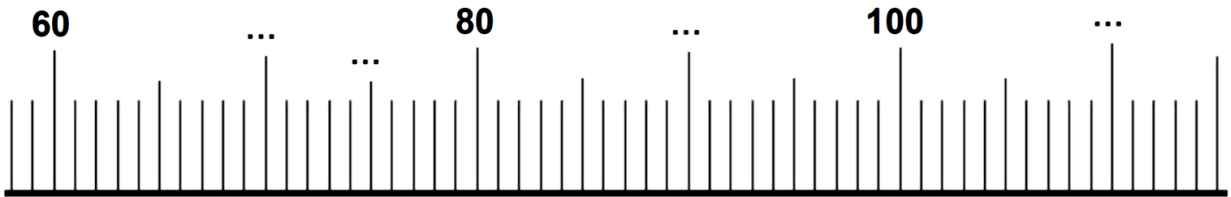
-10

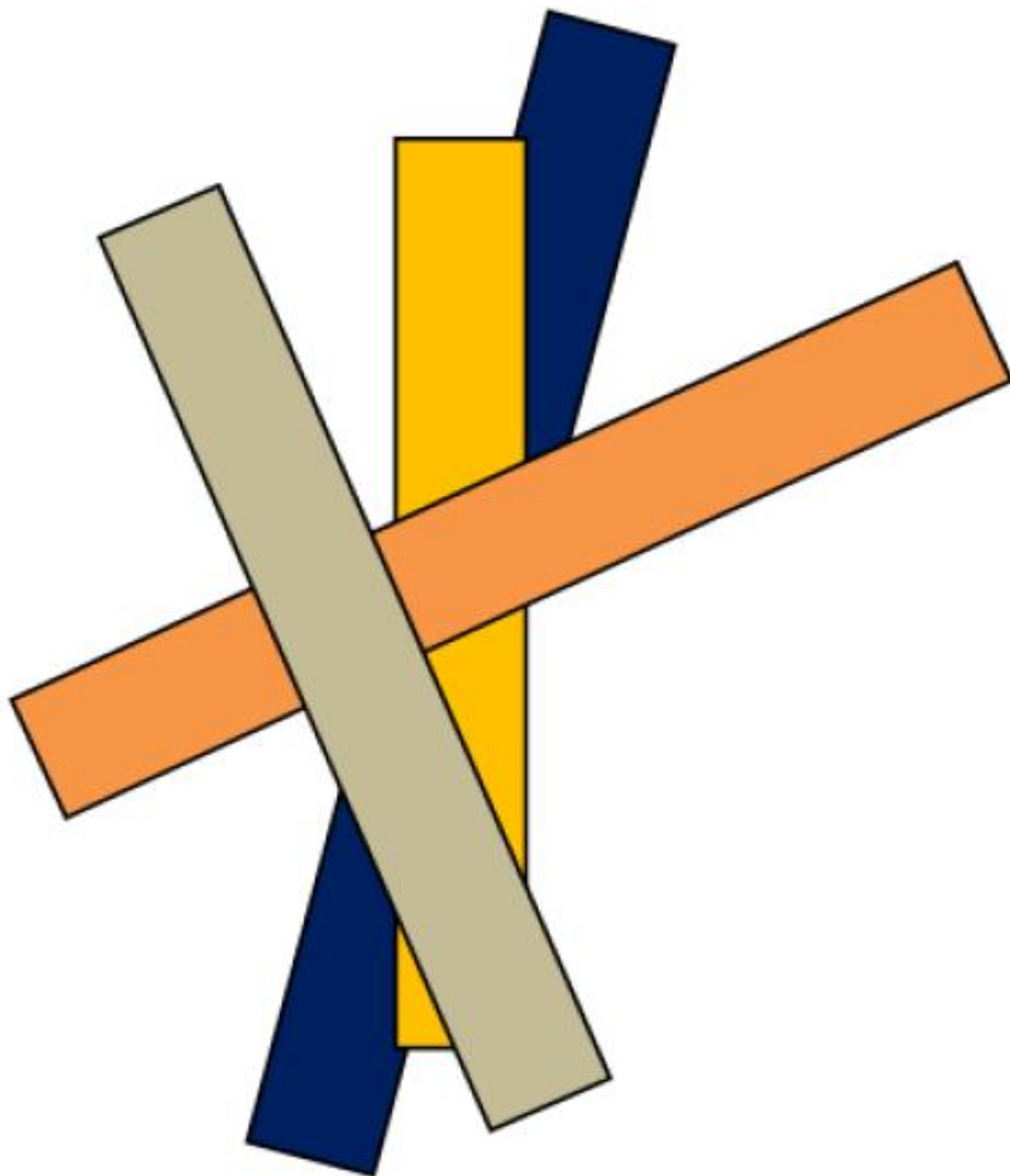


4 DESSINE

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

6 COMPLÈTE :

	<u>Jeu du furet</u> <u>Compter de 40 à 80.</u>	
		
$+$ $\times$ $=$ $-$ $\div$	$3+3$ 6 $4+2$ $5+1$	
$+$ $\times$ $=$ $-$ $\div$	$3+4$ 7	
$+$ $\times$ $=$ $-$ $\div$	$3+6$ 9	
	<u>Comparer des longueurs.</u> 	



TP



Le traceur ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Comment tracer ?

- Place la règle contre les deux points.
- Trace, c'est plus facile de tourner la feuille !
- Touche le trait en faisant attention de ne pas longer.
- Tu peux aussi regarder le point d'entrée.



5 et **6**

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

6 COMPLÈTE :

3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U

-2	-1		+1	+2
----	----	--	----	----



Rituel des économies

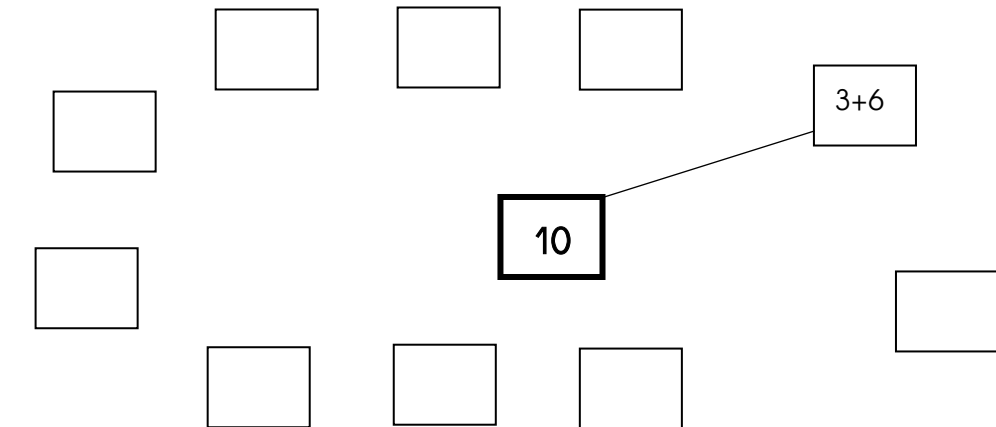
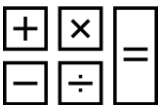
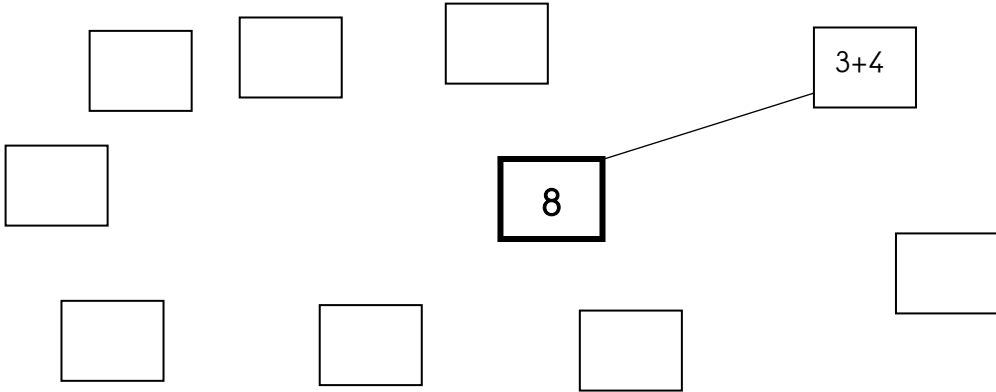
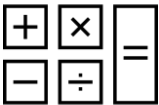


Les parents de trois enfants ont décidé de leur donner chaque lundi matin d'école de l'argent de poche : 2€ pour la plus jeune Léa, 3€ pour Antoine et 4€ pour l'aîné Marc. Depuis la rentrée, combien ont-ils reçu s'ils mettent leur argent ensemble ?

Léa

Antoine

Marc



Résolution de problèmes

4

PROBLEMES CE1 (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					



LE GÉOMÈTRE ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

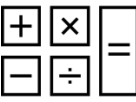
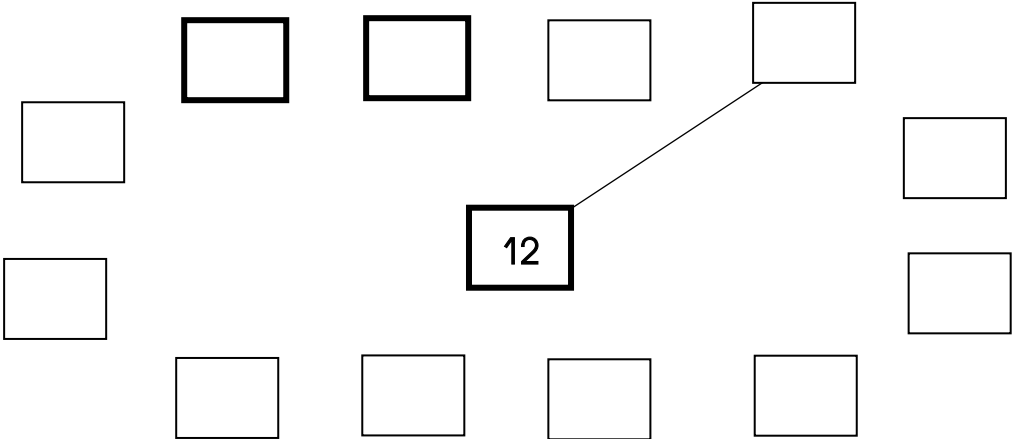
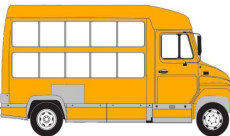
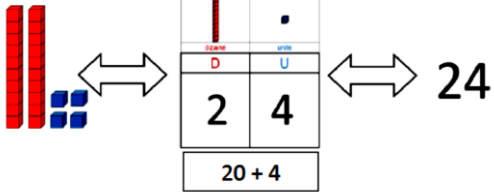
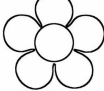
1



Mesure la longueur et la largeur de ton cahier.

Longueur : _____ largeur : _____



	Observe la bande numérique verticale. Lis-la. Où sont les nombres 12 et 64 ?	
	Sur la bande numérique verticale, trouve le nombre 6. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ? Trouve le 18. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ? Trouve le 29. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ?	
	<u>Compte de 5 en 5.</u>	
	<u>Décomposer 12</u> 	
	<u>Jeu du car</u> 	
	<u>Leçon 1</u> ⇒ Je comprends l'écriture des nombres 	
	<u>Cahier des nombres :</u>	

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

6 COMPLÈTE :

3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U

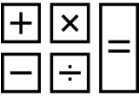
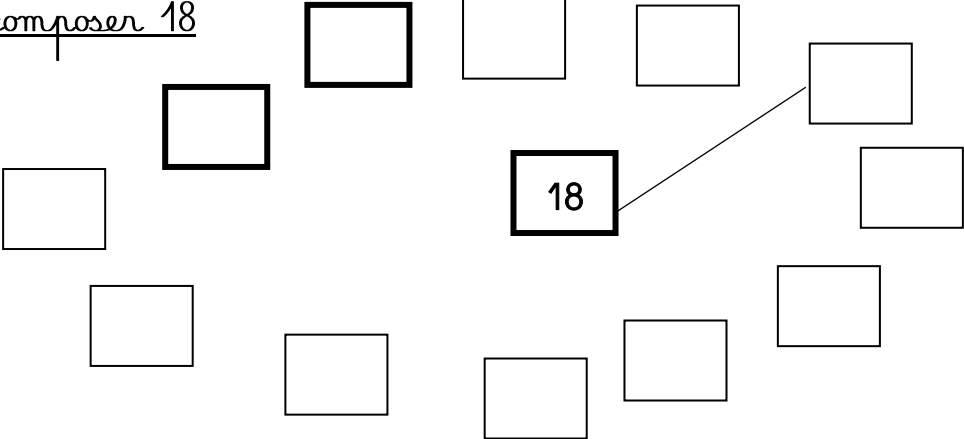
-2	-1		+1	+2
----	----	--	----	----



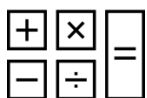
★		Arrêt 1 : 1 personne monte Arrêt 2 : 3 personnes descendent Arrêt 3 : 2 personnes montent <u>Combien sont-ils dans le bus maintenant ?</u>	
---	---	--	--

2																			

Reproduis la frise, puis colorie-la en utilisant 2 couleurs.

	Observe la bande numérique verticale. Lis-la. Où est le 15. Avance de 3 cases. Recule de 2 cases.	
	Sur la bande numérique verticale, trouve le nombre 9. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ? Trouve le 14. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ? Trouve le 24. Quel est le nombre suivant ? Le précédent ?	
	<u>Compte de 10 en 10.</u>	
	<u>Décomposer 18</u> 	

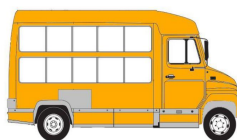
Compte le nombre de papillons



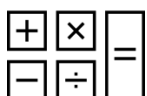
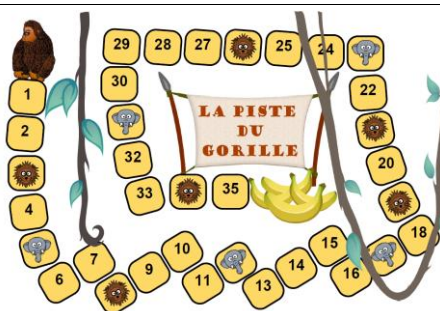
.....



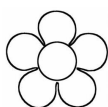
Jeu du car



Jeu du gorille



$1 + 2 = 3$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$2 + 2 = 4$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$3 + 2 = 5$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$4 + 2 = 6$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$5 + 2 = 7$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$6 + 2 = 8$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$7 + 2 = 9$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$8 + 2 = 10$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$9 + 2 = 11$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
$10 + 2 = 12$	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0



Cahier des nombres :

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

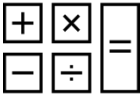
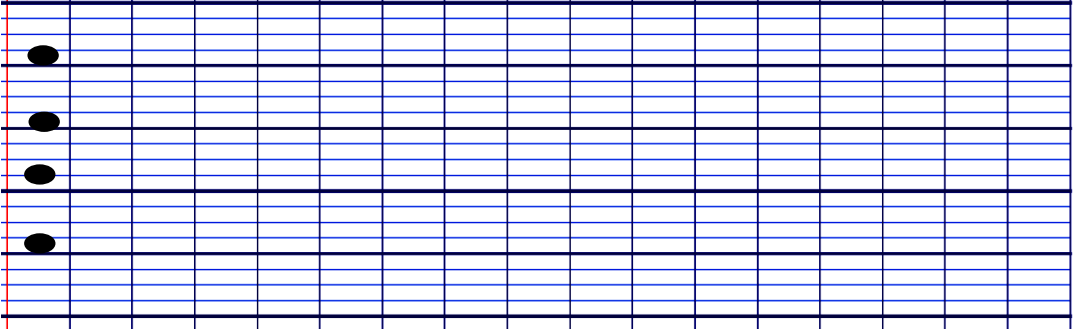
6 COMPLÈTE :

3 COMPLÈTE ET DESSINE :

DIZAINES	UNITÉS
D	U

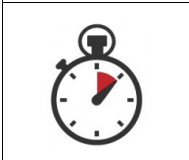
-2	-1		+1	+2
----	----	--	----	----



	<u>Jeu du furet</u> <u>Compter à partir de 39.</u>	
	Donne le nom des nombres indiqués sur la bande verticale Quel est le nombre de cases entre les deux nombres.	
	<u>Ecris les doubles.</u> $1 + 1 = \dots$ $2 + 2 = \dots$ $3 + 3 = \dots$	
	<u>Avec les chiffres 7, 9 et 0, fabrique le plus de nombres possibles, puis écris-les en lettres.</u> 	
	<u>Trace des lignes brisées en trois morceaux ayant pour longueurs totales :</u> 8 cm, 15 cm et 20 cm.	

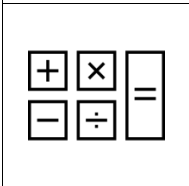


Jeu du furet : Compter à partir de 46.



Donne le nom des nombres indiqués sur la bande verticale

Quel est le nombre de cases entre les deux nombres.



Calcule les compléments à 10.

$$5 + \underline{\hspace{1cm}} = 10 \qquad 6 + \underline{\hspace{1cm}} = 10 \qquad 7 + \underline{\hspace{1cm}} = 10$$



Avec les chiffres 8, 1 et 5 fabrique le plus de nombres possibles, puis écris-les en lettres.

[illegible]

Compare avec les signes $>$ ou $<$

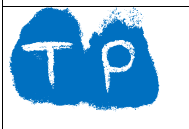
85 ... 39 61 ... 38 32 ... 42

79 ... 81 66 ... 90 65 ... 72

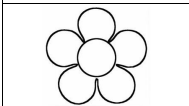
Complete

41	$40 + 1$
49	
30	

38	
42	



[Revoir la leçon 1](#)



Cahier des nombres

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

6 COMPLÈTE :

3 COMPLÈTE ET DESSINE :

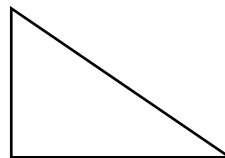
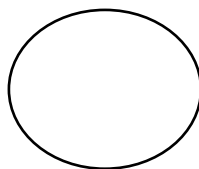
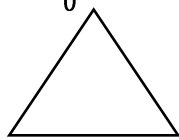
DIZAINES	UNITÉS
D	U

-2	-1		+1	+2
----	----	--	----	----

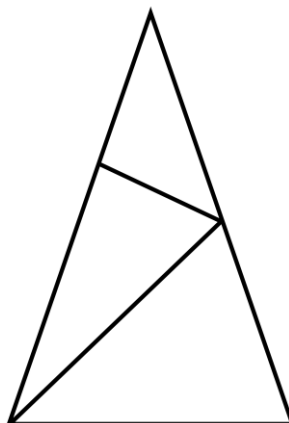




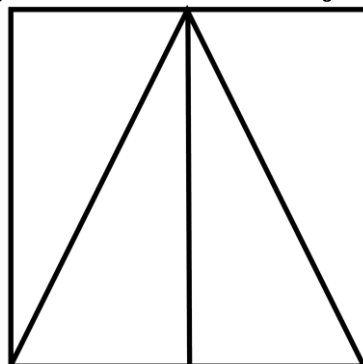
Quelle est cette forme ?



Combien de triangles y a-t-il dans cette forme ?



Combien de triangles y a-t-il dans cette forme ?



Le traceur ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Comment tracer ?

- Place la règle juste sur les deux points.
- Pousse, c'est plus facile de tracer la feuille.
- Tiens la règle en faisant attention de ne pas bouger.
- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.

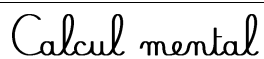
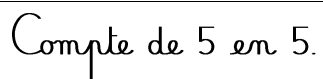


LE GÉOMÈTRE ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

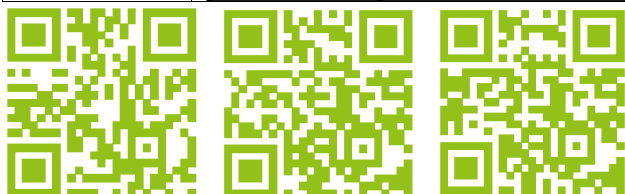
Colorie le chemin du 50.

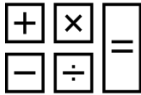
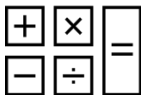
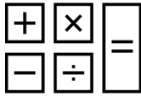
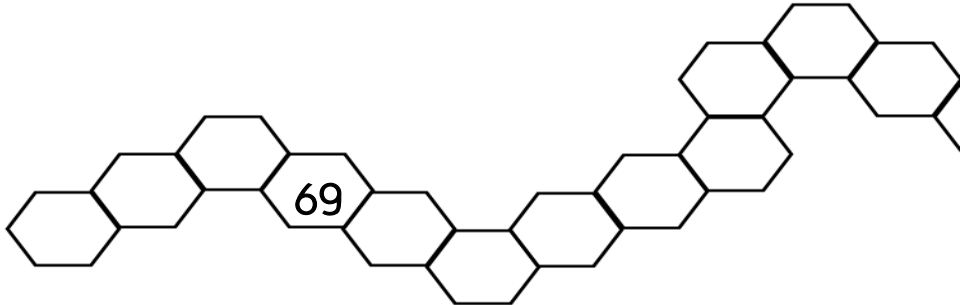
50	40+10	trente	40	35+5
30+10	5 dizaines	25+25	4dizaines	5d 3u
46+3	20+25	42+8	30+15	10+20
quarante	41+4	cinquante	45+5	5d 0u



Les nombres de 11 à 16

Les nombres de 60 à 99

[illegible]

	Jeu du furet. Compte de 2 en 2 le plus loin possible. ⌚											
	Ecris les nombres de 60 à 99. 											
	Ecris le nombre comme dans l'exemple. 11 = 10+1 17= 18 =											
	<u>Calcul réfléchi</u> 5 + 6 = 7+8 = 6+7 =											
	Comment s'appelle cet objet ? Comment fonctionne-t-il ? 											
	<u>Calcule :</u> 10 + 10 + 10 + 7 = 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = 1 + 10 + 10 + 10 + 10 = 20 + 20 + 20 + 20 +5 =											
	<u>Complète :</u> <table border="1" data-bbox="279 1646 1190 1751"><tr><td>...</td><td>...</td><td>48</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td></tr></table> 	...	...	48	...	...	...	...	...	...	...	
...	...	48	...	...	...	...	...	...	...			

	$10 + 10 + 10 + 2$	$30 + 2$	32	3 D et 2 U
	$10+10+10+10+10+10+6$			
	$10 + 10 + 10 + 10 + 8$			
		$60 + 14$		
		$50 + 3$		
			16	
		$80 + 9$		
	<i>S'entraîner à ajouter 2 à un nombre entre 1 et 20. Vérifie si tu as bon avec un adulte ou la calculatrice. Refais ça 10 fois !</i>			

Reproduis la frise,
puis colorie-la en
utilisant 2 couleurs.

3														

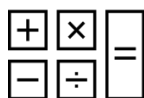


Jeu du furet.

Compte de 2 en 2 le plus loin possible. ⌚



Ecris de nouveau les nombres de 60 à 99.



Ecris le nombre comme dans l'exemple.

$11 = 10 + 1$

$19 = \underline{\hspace{2cm}}$

$20 = \underline{\hspace{2cm}}$



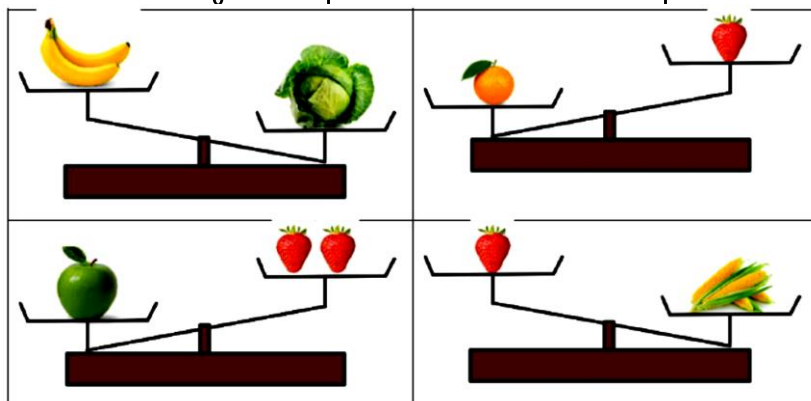
Calcul réfléchi

$6 + \underline{\hspace{2cm}} = 10$

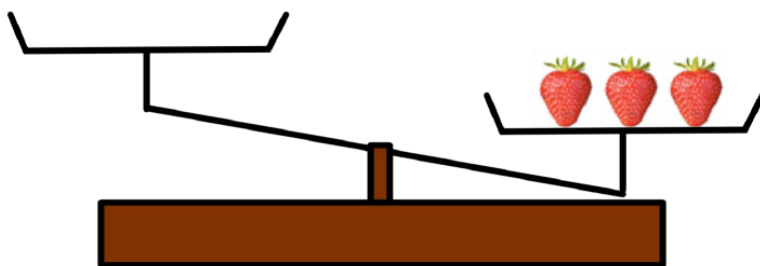
$5 + \underline{\hspace{2cm}} = 10$

$3 + \underline{\hspace{2cm}} = 10$

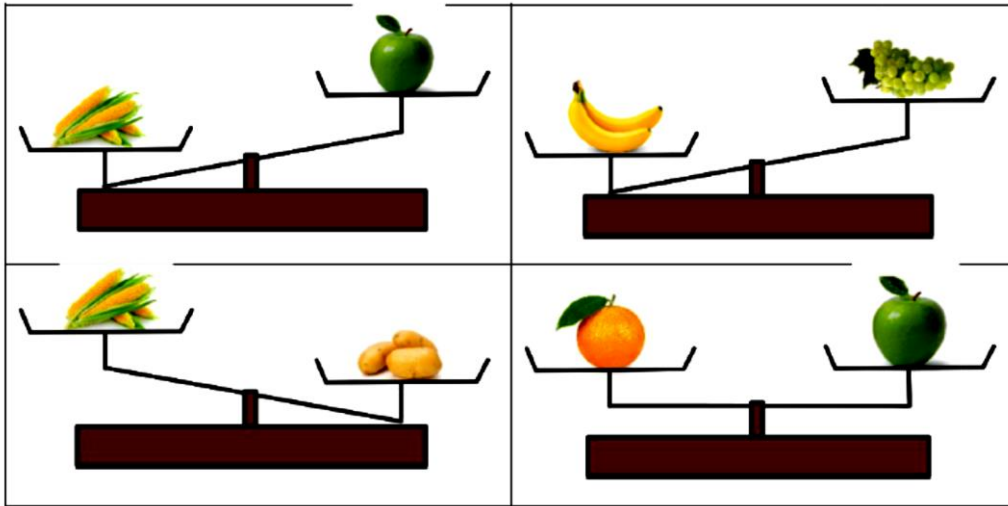
Entoure l'objet le plus lourd sur chaque balance.



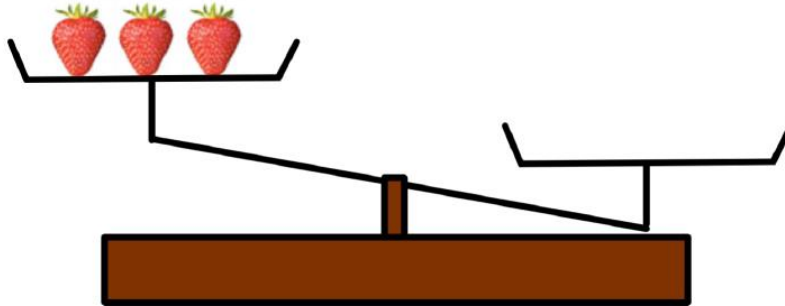
Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



Entoure l'objet le plus lourd sur chaque balance.



Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



Leçon 2



Jeu du comparator





Ecris le nombre dicté par la maîtresse dans le rectangle puis écris le nombre précédent puis le nombres suivant.

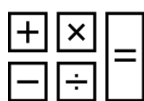
67 < < 69. | < < | < < | < <



Compare avec les signes > ou <

24..... 35 ; 41..... 68 ; 69..... 71.

Dictée de nombres en chiffres



Calcul mental

20 + 40 = ; 30 + 60 = ; 90 + 50 =



Problème

Léo a 13 bonbons à la fraise et 5 bonbons piquants.
Combien a-t-il de bonbons au total ? »



Le traceur ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

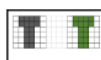
Comment tracer ?

... Place la règle juste sur les deux points.

... Partir, c'est plus facile de tourner la feuille !

... Tenir le trait en faisant attention de ne pas décaler.

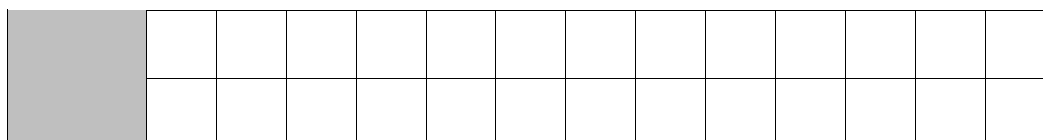
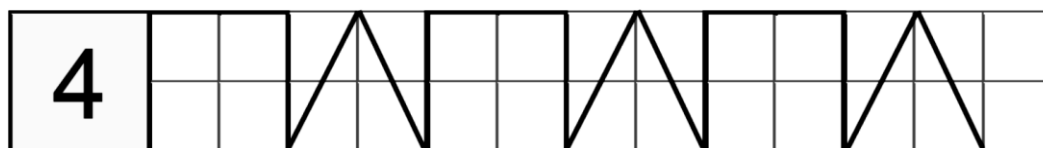
... Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.



QUADRILLO ★★

1	2	3
4	5	6
7		

Lire la leçon 2



Reproduis la frise,
puis colorie-la en
utilisant 2 couleurs.

	Compte de 2 en 2 à partir de 1 le plus loin possible. (ardoise)	
	Compare avec les signes > ou < 54..... 48 ; 70..... 80 ; 91..... 94.	
	Dictée de nombres en chiffres _____	
+ × = - ÷	<u>Calcul mental</u> 65 + 10 = ; 73 + 10 = ; 97 + 10 =	
+ × = - ÷	<u>L'addition posée</u> 14 + 13 ----- . . 22 + 14 ----- . . 21 + 16 ----- . . 32 + 25 ----- . . 	
+ × = - ÷	54 + 35 ----- . . 29 + 36 ----- . . 25 + 65 ----- . . 36 + 25 ----- . . 	
	<u>Jeu Les tables d'addition (ou Top ten)</u>	





Compte de 5 en 5 à partir de 10 le plus loin possible. (ardoise)



Ecris en lettres :

73 : _____



Ecris les doubles :

	double
2	...
5	...
4	...
6	...
9	...



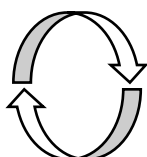
Tomy est venu à l'école avec 14 bonbons. Il en a donné 9 au goûter.

Combien a-t-il de bonbons à la fin de la journée ?

Faire l'atelier indiqué par la maîtresse.

A. Exercices de numération

ateliers



51	...	53	54	55	56	...	58	59	...
61	62	...	64	65	...	67	68	69	70
71	72	...	74	75	...	...	78	...	80
81	...	83	...	85	...	87	...	89	...
91	...	...	94	...	96	...	98	...	100

B. Décomposition des nombres

$1 + \dots = 6$	$1 + \dots = 8$	$1 + \dots = 9$	$1 + \dots = 7$
$\dots + 4 = 6$	$\dots + 4 = 8$	$\dots + 4 = 9$	$\dots + 4 = 7$
$3 + \dots = 6$	$3 + \dots = 8$	$3 + \dots = 9$	$3 + \dots = 7$
$6 - \dots = 2$	$8 - \dots = 2$	$9 - \dots = 2$	$7 - \dots = 2$
$6 - \dots = 5$	$8 - \dots = 5$	$9 - \dots = 5$	$7 - \dots = 5$
$6 - \dots = 3$	$8 - \dots = 3$	$9 - \dots = 3$	$7 - \dots = 3$

C. Résolution de problème

Résoudre à deux le problème 14



PROBLEMES CE1 (1)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					

Balance

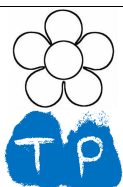
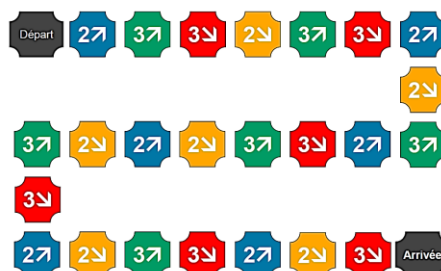
Trouve puis dessine un objet plus lourd puis léger que ta trousse.



D. Fiche suivi des tables d'additions

$1 + 2 = 3$	o o o o o o o o o o
$2 + 2 = 4$	o o o o o o o o o o
$3 + 2 = 5$	o o o o o o o o o o
$4 + 2 = 6$	o o o o o o o o o o
$5 + 2 = 7$	o o o o o o o o o o
$6 + 2 = 8$	o o o o o o o o o o
$7 + 2 = 9$	o o o o o o o o o o
$8 + 2 = 10$	o o o o o o o o o o
$9 + 2 = 11$	o o o o o o o o o o
$10 + 2 = 12$	o o o o o o o o o o

Jeu Comparator



Cahier des nombres :

1 ECRIS LE NOMBRE EN LETTRES :

4 DESSINE



2 DANS LA FAMILLE DES :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

5 DÉCOMPOSE - Ex : 30 + 4

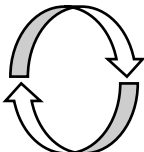
6 COMPLÈTE :

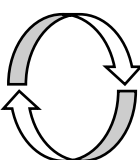
3 COMPLÈTE ET DESSINE :

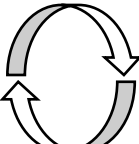
DIZAINES	UNITÉS
D	U

-2	-1		+1	+2
----	----	--	----	----



	Compte de 10 en 10 à partir de 15 le plus loin possible. (ardoise)	
	Ecris en lettres : 94 : _____	
	<u>Calcule</u> $1 + 1 = \dots$ $3 + 4 = \dots$ $2 + 2 = \dots$ $5 + 6 = \dots$ $3 + 3 = \dots$ $4 + 5 = \dots$ $4 + 4 = \dots$ $6 + 7 = \dots$ $5 + 5 = \dots$ $7 + 8 = \dots$	
	<u>Compare avec les signes < ou ></u> $55 \dots 69$ $91 \dots 88$ $83 \dots 92$ $71 \dots 82$ $78 \dots 87$ $99 \dots 87$	
	<u>Résolution de problème. Résoudre seul le problème suivant.</u> Papa vide trois sachets de gourmandises dans la gamelle du chien. Chaque sachet contient 6 gourmandises. Combien y en a-t-il au total dans la gamelle?	
ateliers		
	<u>Voir pages 36-37 / Faire l'atelier indiqué par la maîtresse.</u>	
	<u>Revoir les tables d'additions (enveloppe 1)</u>	

	Compte de 10 en 10 à partir de 2 le plus loin possible. (ardoise)									
	Range du plus petit au plus grand : 91 ; 76 ; 84 ; 69 ; 88 									
	<u>Calcule</u> 2 - 1 = ... 3 - 1 = ... 3 - 2 = ... 6 - 5 = ... 3 - 3 = ... 7 - 2 = ... 4 - 2 = ... 9 - 2 = ...									
	<table><tr><td>10+10+10+10+10+10+10+2</td><td>70+ 2</td><td>72</td><td>7 D et 2 U</td></tr><tr><td>10+10+10+10+10+10+10+3</td><td>60 + 8</td><td>64</td><td></td></tr></table>	10+10+10+10+10+10+10+2	70+ 2	72	7 D et 2 U	10+10+10+10+10+10+10+3	60 + 8	64		
10+10+10+10+10+10+10+2	70+ 2	72	7 D et 2 U							
10+10+10+10+10+10+10+3	60 + 8	64								
	<u>Résolution de problème. Résoudre à deux le problème suivant.</u> Tomy est venu à l'école avec des bonbons. Il en a donné 9. Il en reste 10. Combien avait-il emmené de bonbons à l'école ?									
ateliers 	<u>Voir pages 36-37 / Faire l'atelier indiqué par la maîtresse.</u>									

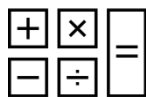
	Compte de 5 en 5 à partir de 0 le plus loin possible. (ardoise)	
	Ecris différents nombres avec les mots suivants : soixante ; huit ; dix	
	<u>Complète</u> 100110120 260270280	
	...60... ...70... ...90...	
	<u>Résolution de problème. Résoudre seul le problème suivant.</u> Tomy est venu à l'école avec des bonbons. Il en a donné 7. Il en reste 8. Combien avait-il emmené de bonbons à l'école ?	
ateliers		
	<u>Voir pages 36-37 / Faire l'atelier indiqué par la maîtresse.</u>	
	<u>Combien faut-il de pièces de 2 € pour faire 20 € ?</u> <u>et 30 € ?</u>	



Compte de 2 en 2 à partir de 0 jusqu'à 30.



Combien faut-il de pièces de 2 € pour faire 20 € ?
et 30 € ?



$3 + 5 =$ _____ $4 + 3 =$ _____ $2 + 6 =$ _____ $7 + 8 =$ _____
 $6 + 6 =$ _____ $4 + 6 =$ _____ $3 + 3 =$ _____ $9 + 8 =$ _____

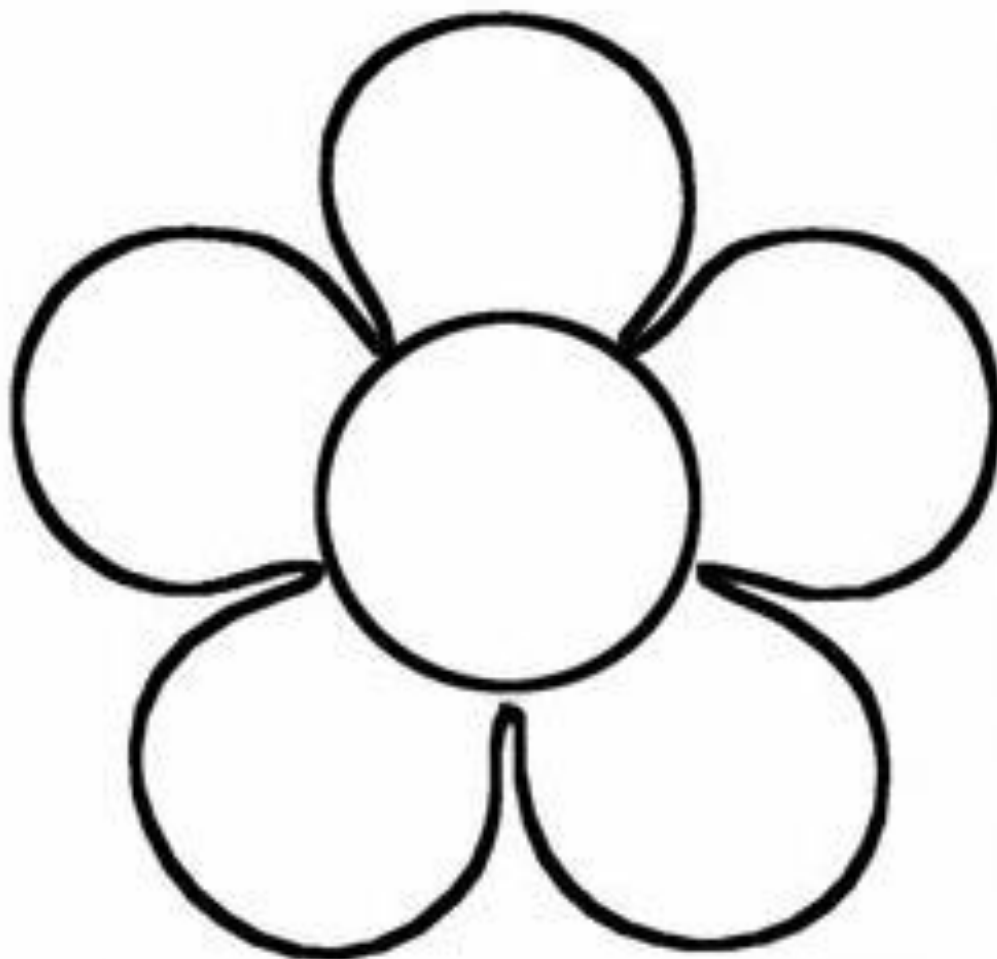


Résolution de problème. Résoudre à deux le problème suivant.

Tomy est venu à l'école avec des bonbons. Il en a donné 14.

Il en reste 10.

Combien avait-il emmené de bonbons à l'école ?



$x \rightarrow$ Ça s'appelle un point en géométrie. On le représente par une croix ou un point.

Jeu du portrait.

Dessine :

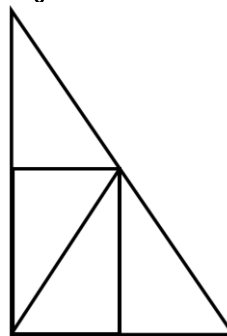


1) Je suis une figure géométrique ; j'ai trois côtés. Qui suis-je ?

2) Je suis une figure géométrique, j'ai quatre côtés. Qui suis-je ? »

Jeu des formes :

Combien comptes-tu de triangle ? _____



Le traceur ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Comment tracer ?

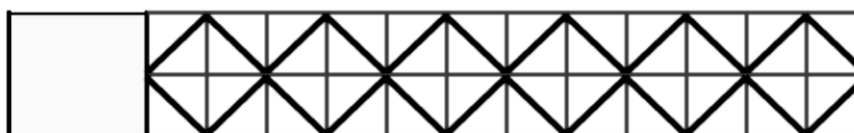
- Place la règle juste sur les deux points.
- Puis, c'est plus facile de tourner la feuille !



- Trace la trait en faisant attention de ne pas bouger.
- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.



Reproduis ces frises dans ton cahier.



TP



Trace deux triangles différents. Un des deux doit être très allongé.

	Compte de 2 en 2 de 60 jusqu'à 150.					
	<u>Rendre la monnaie. - Résoudre à deux le problème suivant.</u> 1) Pierre achète un objet à 2 €. Il donne un billet de 5 €. <u>Combien le marchand va-t-il lui rendre ?</u> $2 + \underline{\hspace{2cm}} = 5$ 2) Rose achète un objet à 11 €. Elle donne un billet de 20 €. <u>Combien le marchand va-t-il lui rendre ?</u>					
	<u>Résolution de problème. Résoudre à deux le problème suivant.</u> Nadia prépare les vis pour monter le meuble. Elle a 4 paquets de 6 vis chacun. <u>Combien de vis a-t-elle au total ?</u>					
 	<u>Décomposer des nombres</u> Avec ce matériel, fabrique les nombres <u>78</u> et <u>83</u> Décompose ensuite les nombres sous la forme : $78 = 60 + 18 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 8$ $83 = \underline{\hspace{4cm}}$ Entoure le matériel que tu préfères utiliser.	$10+10+10+10+10+4$ $50+4$ 54 <table><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>5</td><td>4</td></tr></table>	D	U	5	4
D	U					
5	4					
	Apprendre la leçon 2. Décompose sur ton cahier puis écris en lettres, les nombres suivants : $71 - 56 - 68 - 85$					



Dictée de nombres en chiffres

Compare les nombres avec < ou >.

74 _____ 78

81 _____ 73.

Range ces nombres du plus petit au plus grand

: 84 ; 75 ; 68.



1) Lina achète un objet à 9 €. Elle donne un billet de 20 €.

Combien le marchand va-t-il lui rendre ?

2) Antoine achète un objet à 5 €. Elle donne un billet de 20 €.

Combien le marchand va-t-il lui rendre ?

Dictée de nombres entre 60 et 99.

Complète

85	86	...	...	89	...	...	...	...
----	----	-----	-----	----	-----	-----	-----	-----

Complète avec < ou > 45 ... 27 14 ... 96 72 ... 69

Calcule : 22 + 6 = ... 34 + 5 = ... 57 + 2 = ...

25 + 10 = 32 + 10 = 56 + 10 =

Compte en faisant des paquets de 10 et complète

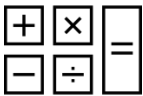


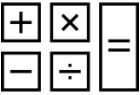
d	u

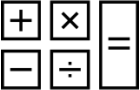
TP

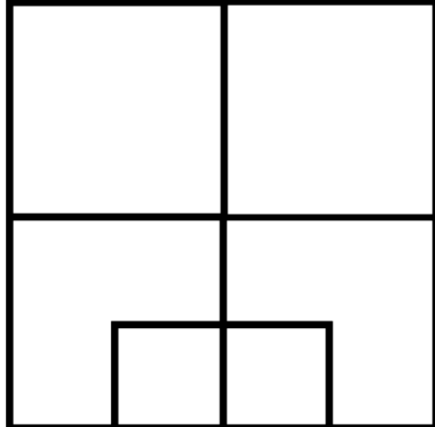
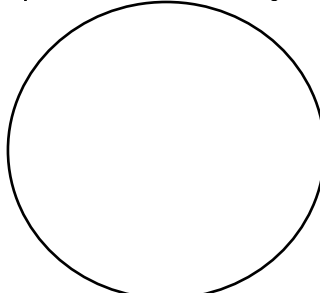
Révisions

	Dictée de nombres en chiffres _____	
	<u>Compare les nombres avec les signes < ou >.</u> 73 ____ 94 79 ____ 87. <u>Range les nombres du plus petit au plus grand</u> 78 ; 81 ; 77. _____	
	1) Claire achète un objet à 4 €. Elle donne un billet de 20 €. <u>Combien le marchand va-t-il lui rendre ?</u> 2) Léo achète un objet à 8€. Elle donne un billet de 20 €. <u>Combien le marchand va-t-il lui rendre ?</u>	
	<u>Les compléments à 100</u> <u>Avec le matériel, cherche combien il manque pour aller de 78 à 100.</u>  → 78 + _____ = 100 100 - 78 = _____ Refaire avec la méthode de ton choix pour : 81 + _____ = 100 94 + _____ = 100 86 + _____ = 100 76 + _____ = 100	
	Apprendre les tables d'addition (enveloppe 1)	

	Jeu du furet à rebours de 25 à 0.	
	Ecris les nombres en chiffres : douze _____ quinze : _____ treize _____ quatorze _____	
	<u>Ajouter 5</u> 122 + 5 = _____ 125+5= _____ 128 + 5 = _____	
	<u>Dénombrer une grande quantité.</u> Combien y a-t-il d'objets ? Comment va-t-on faire pour savoir combien il y en a ? <u>Ecris le nombre trouvé en chiffres puis en lettres.</u>	
	<u>J'écris les nombres en lettres de 1 à 10.</u>	

	Jeu du furet à rebours de 30 à 0.	
	Ecris les nombres en chiffres : onze _____ seize : _____ quinze _____ treize _____	
	<u>Ajouter 10</u> $122 + 10 =$ _____ $125 + 10 =$ _____ $128 + 10 =$ _____	
	<u>Jeu La marchande et le marchand</u> : acheter, vendre, rendre la monnaie. <u>Marchand</u> : Choisis les articles que tu veux vendre et leur prix. Prends un porte-monnaies avec des pièces de 1 ou de 2 €. Ecris le ticket de caisse. Rends la monnaie. <u>Acheteur</u> Prends un portemonnaie avec des billets de 5 ou 10 € Achète plusieurs articles et paie. .	
	Apprends à écrire les nombres en lettres de 1 à 16 sans modèle.	

	Jeu du furet à rebours de 30 à 0.	
	Ecris les nombres en lettres : 5 _____ 7 _____ 9 _____ 14 _____ 13 _____ 15 _____	
	<u>Ajouter 5 ou 10</u> 132 + 10 = _____ 115 + 10 = _____ 148 + 10 = _____ 118 + 5 = _____ 127 + 5 = _____ 134 + 5 = _____	
	<u>Dénombrer une grande collection.</u>	
ateliers	☐ <u>Mini-fichier</u> ☐ <u>Jeux (comparator - jeu de piste -)</u> ☐ <u>Cahier des nombres</u> ☐  <u>Attrape-nombres</u> ☐  <u>La course aux nombres</u>	 
	Trace sur la page suivante deux triangles différents qui ont chacun un côté de 8 cm.	

	Jeu du furet à rebours de 35 à 0..	
	Ecris les nombres en lettres : 12 _____ 16 _____ 10 _____ 12 _____ 20 _____ 13 _____	
	<u>Jeu de formes</u> Combien de carrés comptes-tu ? 	
	<u>Comment peux-tu reproduire cette forme.</u> 	
	 TOUT-EN-ROND 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ⇨ Tu refais dans ton cahier ou sur une feuille blanche les modèles. ⇨ Si tu n'as pas d'indications, tu refais de la taille que tu veux. ⇨ Quand les cercles ou les demi-cercles ont des numéros, tu dois les faire dans cet ordre. ⇨ Tu peux refaire plusieurs fois jusqu'à ce que le dessin soit comme le modèle. <td></td>	